Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

ByteRealms

I Concurso de Desarrollo de Videojuegos Retro
Retroconsolas Alicante 2013

Con motivo de la celebración del evento Retroconsolas Alicante 2013, se convoca el 1er concurso de programación de videojuegos retro de la Universidad de Alicante. Se trata de un concurso abierto a todo el mundo que quiera disfrutar del reto de desarrollar un videojuego original en una plataforma tecnológicamente limitada. El objetivo del concurso es descubrir y desarrollar el talento de los creadores de videojuegos españoles, pudiendo mostrarlo en pantalla grande con videojuegos innovadores. Bienvenidos al concurso de desarrollo de videojuegos retro más actual.

Bases

1. Se aceptarán entregas de videojuegos para participar en el concurso hasta las **23:59h del 26 de septiembre de 2013**.
2. El tamaño máximo del videojuego no debe superar los **48 kBs** de espacio de almacenamiento (en disco o cinta), incluyendo todo lo que sea necesario para que el videojuego pueda ser ejecutado y funcione.
3. Los videojuegos entregados deberán funcionar en un **CPC 464** emulado (utilizando el emulador WinAPE 2.0 Alpha 18, con el profile *CPC464 with ParaDOS*), aunque se valorará positivamente que funcionen en todos los modelos y en un CPC real.
4. Está permitido utilizar cualquier lenguaje y/o herramienta de programación (BASIC, C, ensamblador, librerías,...), siempre que los autores dispongan de licencia de uso. Será indispensable indicar en la entrega todas las herramientas/librerías utilizadas para el desarrollo del juego.
5. Los videojuegos deberán ser originales con respecto a su desarrollo (diseño e implementación), aunque se permiten los guiños a videojuegos clásicos existentes.
6. Los videojuegos deberán venir acompañados de un manual explicando las teclas y/o periféricos requeridos.
7. Los videojuegos deberán ser entregados en un fichero **.DSK** que únicamente contenga el juego: no es necesario que sea un sólo fichero, pero en el disco no deben ir manuales ni ninguna otra cosa que no sea necesaria para ejecutar el juego.
8. Para demostrar la autoría del juego, se deberá entregar una copia del código fuente bajo licencia **GPL 3.0,** junto con el videojuego.
9. Una misma persona o grupo pueden entregar hasta 2 videojuegos.
10. El videojuego debe guardar relación con la siguiente temática: ***Ladrones***
11. El jurado evaluará los videojuegos presentados de 0 a 100 puntos en cada uno de los siguientes apartados: originalidad, diversión, nivel técnico, gráficos y sonido.
12. Se declarará ganador al videojuego que obtenga mayor puntuación como suma de los 5 apartados valorados por el jurado. Además, se declarará un videojuego ganador de cada uno de los 5 apartados.
13. Para participar en el concurso, será necesario enviar a concurso.cpc@byterealms.com un único fichero comprimido .ZIP, que contenga como mínimo: el fichero .DSK del

videojuego, el código fuente del videojuego, el manual del usuario del juego y un fichero de texto plano llamado *file_id.diz* donde aparecerán los nombres de los autores, e-mails de contacto, lista de reconocimientos a los autores de herramientas/librerías utilizadas y el nombre de grupo, en su caso.

14. Los videojuegos serán expuestos el **sábado, 28** de septiembre de 2013 en el acto de clausura del concurso. La exposición se hará utilizando el emulador de CPC. En caso de falta de tiempo, la organización podrá decidir exponer sólo una selección de los videojuegos entregados.
15. Los premios a los ganadores serán entregados tras la exposición de los videojuegos presentados.
16. La decisión del jurado será inapelable.
17. El jurado se reserva el derecho de realizar la adecuada interpretación de estas bases, así como de declarar cualquiera de los premios anteriores como desierto.